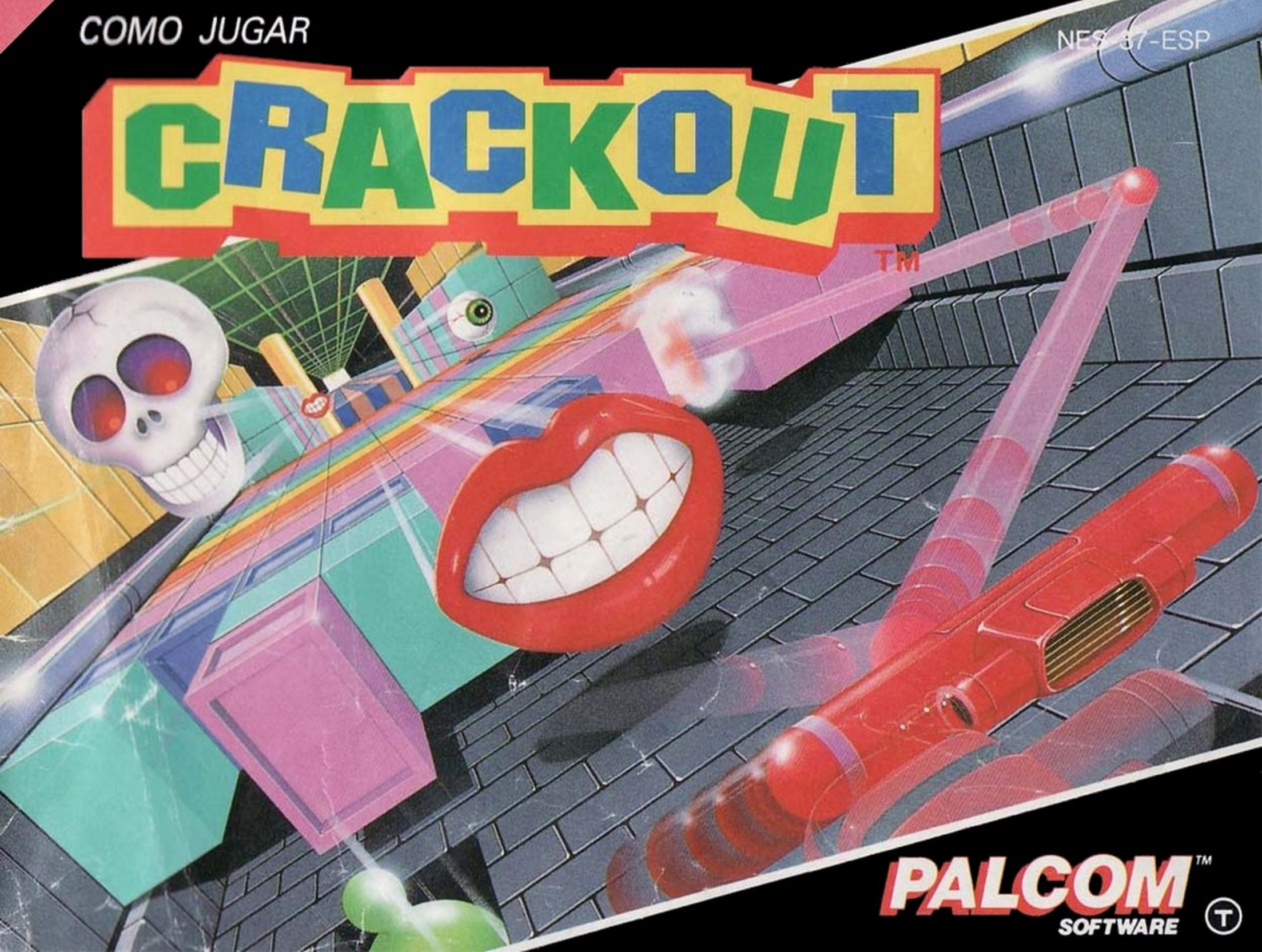
COMO JUGAR

NES-87-ESP

CRACKOUT™



PALCOM™ SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

INDICE

La historia 4

Instrucciones de operación 5

Cómo jugar 6

Indicadores de pantalla 8

Cómo destruir bloques 9

Presentación de objetos 10

Presentación de personajes 11

¡Anota la clave! 16

La historia

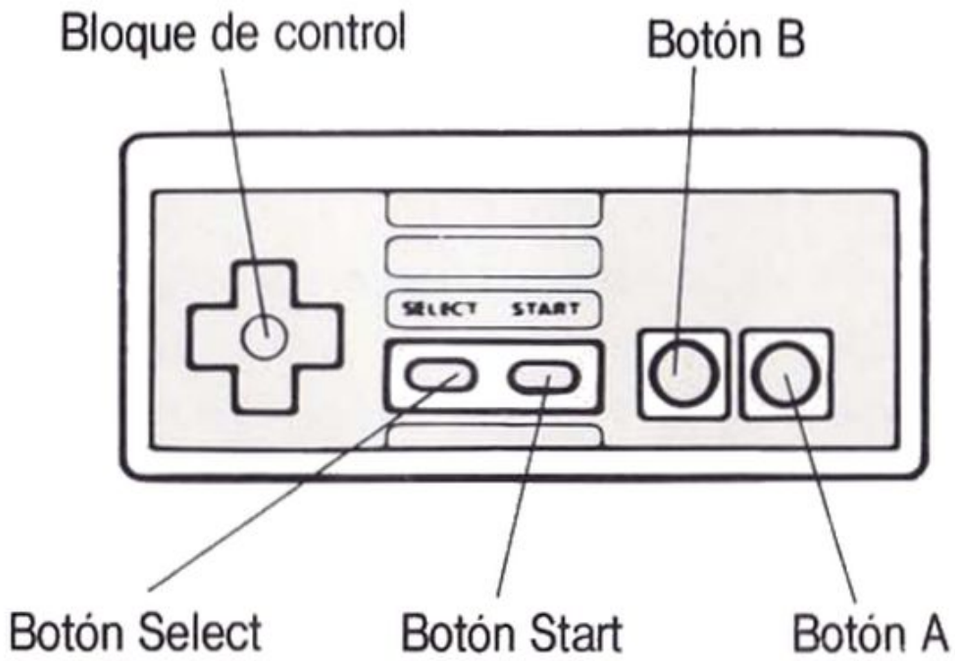
Estamos en el año 30XX. Los seres humanos han agotado las reservas de metal existentes en la Tierra, de modo que han tenido que viajar al espacio para encontrar más. Encunetran un planeta muy rico en minerales, pero cuyo aire es irrespirabel. De modo que utilizan toda la tecnologia de que disponen para construir un sistema de aire respirable por computadora, se quedan a vivir alli, y nombran a su nuevo hogar "planeta Selim".

Pasan varias décadas sin problemas. Pero hay alguien espiando el planeta. Los alieniginas que lo espian descubren un fallo en la computadora central y se infiltran.

La computadora está programada para auto-destruirse si alguna vez fallara su control. Los alieniginas bombardean la computadora con información falsa para confundir sus circuitos, activando asi el sistema de auto-destrucción. Inmediatamente los habitantes del planeta Selim descubren lo que ha ocurrido, y recurren a la Patrulla Planetaria para que les ayude. Sólo hay un modo de desactivar el sistema de auto-destrucción. Hay que introducir en la computadora una clave compuesta por 14 letras de un teclado secreto. Pero las letras de este teclado se encuentran escondidas en las paredes de distintas pantallas. Tu misión consiste en desactivar el sistema de auto-destrucción. Te colocas a los mandos del "Guerrero Rojo", y, con tu única arma, una bola de energia, tendrás que entrar en los sistemas de defensa de la computadora, pasar a los alieniginas enemigos, y encotrar rápidamente las letras. !El planeta Selim depende de ti!

INSTRUCCIONES DE OPERACION

Nombres de las partes de control y sus funciones



Bloque de control ····· El jugador se mueve a izquierda o derecha dependiendo del brazo pulsado.

Botón Select ····· Selecciona la opción de juego.

Botón Start ····· Introduce la opción seleccionada y da comienzo al juego.

Botón A ····· Dispara la bola de energia. También para utilizar los objetos que consigas.

Botón B ····· Púlsalo junto con el bloque de control para que el jugador vaya más rápido.

COMO JUGAR

●Pulsa el botón Start en la pantalla de título.

- ●GAME START(COMIENZO DEL JUEGO)
- ●PASSWORD(CLAVE)

Elige una de estas dos opciones con el botón Select, e introdúcela con el botón Start.

●Comienzo de juego

Pulsa el botón A para disparar bolas de energia. Utiliza los brazos izquierdo y derecho del bloque de control para dirigir los disparos y destruir los bloques. Una vez que los hayas destruido, habrás completado el nivel y pasarás al siguiente. Hay un total de 44 niveles, incluyendo algunos que se encuentran escondidos. Si coges al hombre Konami que aparece durante el juego, entrarás a uno de estos nivels escondidos. Pero tienes que completar todos los niveles, incluyendo tanto los visibles como los escondidos, si quieres encontrar las letras. Si golpeas a un enemigo con una bola de energia, aparecerá un objeto. Si lo coges, aumentará tu nivel de energia. Hay muchos tipos de objetos, de modo que tendrás que utilizarlos de acuerdo con la situación. Hay varios niveles en los que tendrás que conseguir ciertos objetos si quieres completar el nivel. Comienzas el juego con cinco bolas de energia, y si coges el objeto 1-UP, conseguirás una más. Si pierdes una de ellas o resultas alcanzado por un enemigo. perderás la que estés utilizando en ese momento, y una vez que las hayas perdido todas se acabará el juego,

●Fin del juego

CONTINUE (desde el último nivel de juego)

PASSWORD (clave)

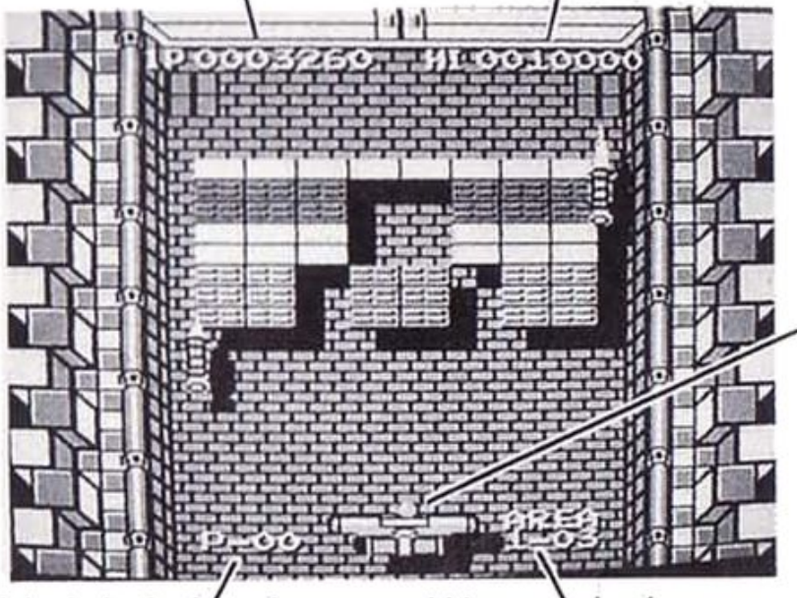
Elige una de las dos opciones anteriores con el botón Select, e introduce tu elección con el botón Start.

●Clave

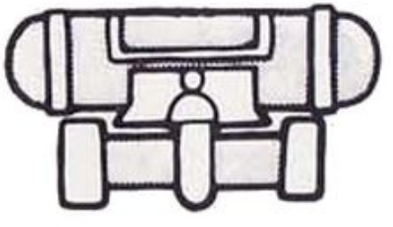
Si introduces una clave, podrás apagar la consola y volver a jugar, al encenderla de nuevo, en el útimo nivel al que llegaste volviendo a introducir la clave.

Selecciona PASSWORD al principio, e introduce una letra cada vez. Para introducirlas, pulsa el bloque de control para que el cursor se coloque sobre la letra deseada, e introdúcela con el botón A. Para borrar una letra, pulsa el botón B. Una vez que hayas introducido todas las letras que forman la clave, coloca el cursor sobre START y pulsa el botón Start. El juego conmenzará desde el principio de nivel en que te encontrabas cuando dejaste de jugar en esa clave.

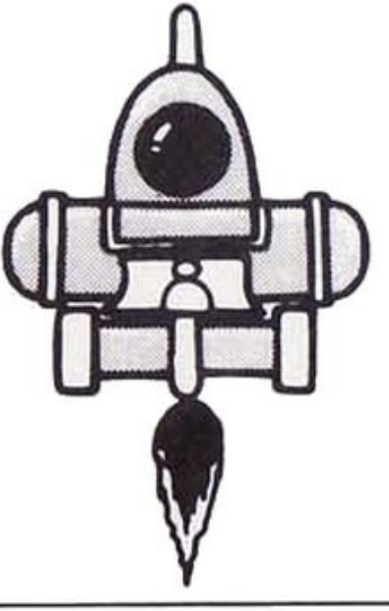
INDICADORES DE PANTALLA



▶Este es el "Guerrero Rojo"◀

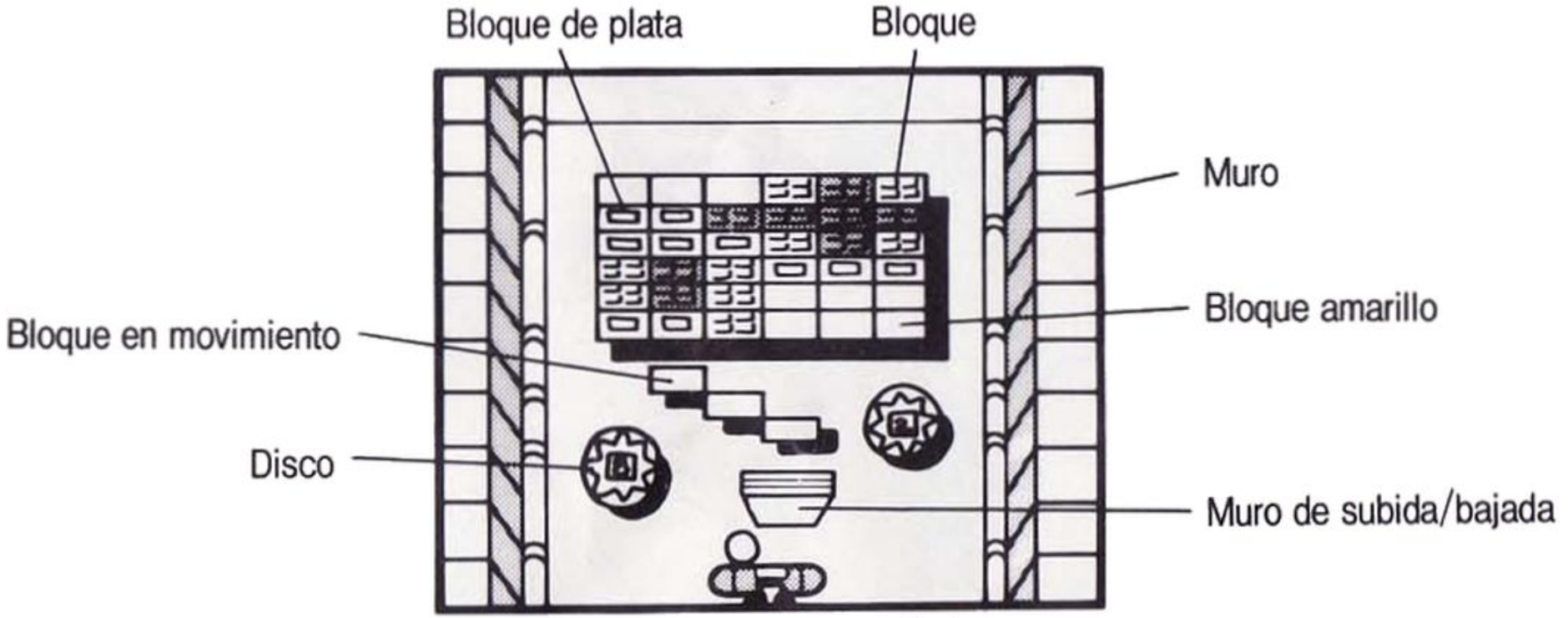


Al disparar una bola de energia



Al coger un objeto, éste se vuelve azul

COMO DESTRUIR EL BLOQUES



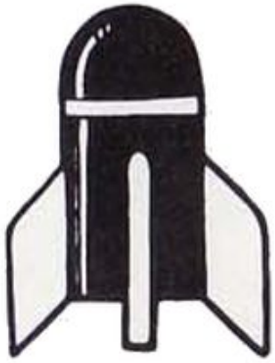
※Esta pantalla no es una pantalla de juego.

Bloque ····· puedes destruirlo de un golpe.
Bloque amarillo ····· puedes destruirlo con más de un golpe.
Bloque de plata ····· no se puede destruir.
Bloque en movimento ····· siempre se mueve de un lado a otro. La bola de energia rebota en ella.
Disco ····· puedes golpearlo y destruirlo cuando el número llegue a "9".
Muro de subida/bajada ··· entre el jugador y los bloques. Sube del suelo y se mueve arriba y abajo durante un tiempo. La bola de energia rebota en él.
Muro ····· hay una letra escondida en él.

PRESENTACION DE OBJETOS

Destruye a los enemigos con bolas de energia. Estas también te serán útiles para destruir muros.

Bolas gemelas te permitem disparar una bola blanca extra. Dispara con el botón A.



Misil
puedes utilizar un máximo de cuatro. Dispara con el botón A y hazlo estallar volviendo a pulsar A.

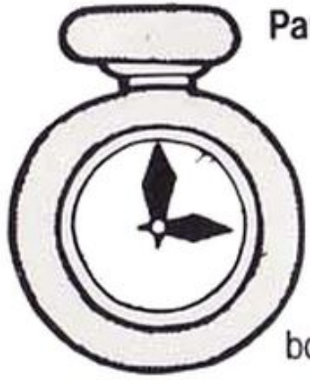
Misil Halley
pulsa el botón A para disparar bolas de energia des el misil en cuatro direcciones.

Pantalla grande
aumenta los límites de la pantalla.

Freno
disminuye la velocidad de disparo.

Bola de energis
destruye los bloques atravesándolos.

1-P
si coges este objeto, destruirás a todos los enemigos que se encuentren en la pantalla.

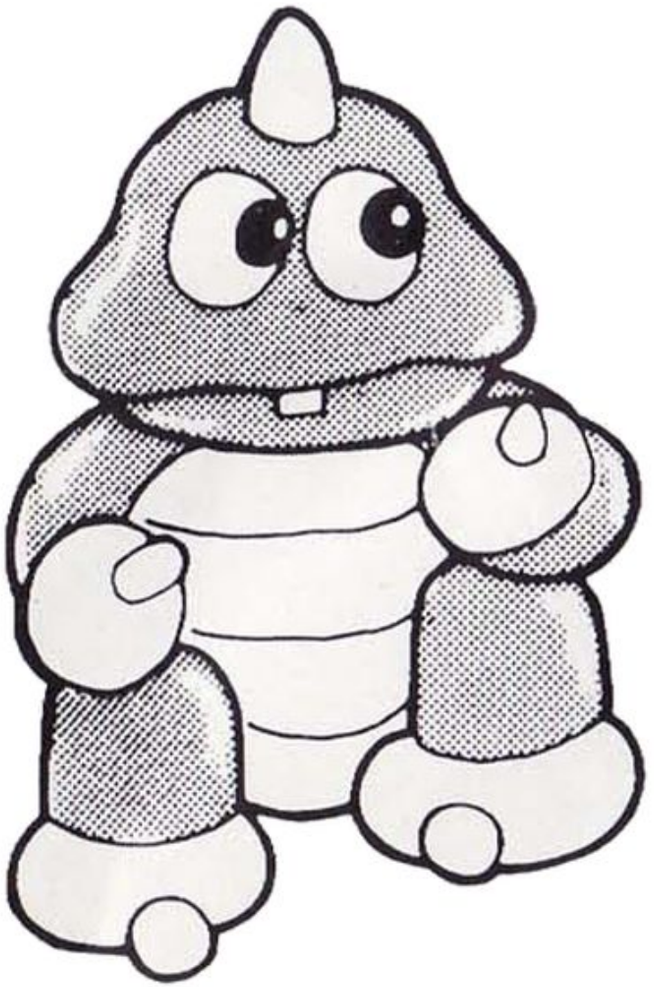


Paralizador de tiempo
si destruyes a un enemigo mientras se encuentra paralizado, caerá un objeto. Cógelo y conseguirás una bola de energia extra.

1 UP si destruyes un enemigo minetras se encuentra paralizado, caerá un objeto. Cógelo y conseguirás una bola de energia extra.

PRESENTACION DE PERSONAJES

Este juego está dividido en cuatro áreas. En cada zona aparecerán varios enemigos. Destrúyelos uno tras otro con la bola de energía. Si lo coges, aparecerán diversos objetos. Pero ten cuidado con Many Legs, ya que , si te coge, resultarás herido. Además tendrás que alcanzar a Konagon 12 veces antes de que éste desaparezca.



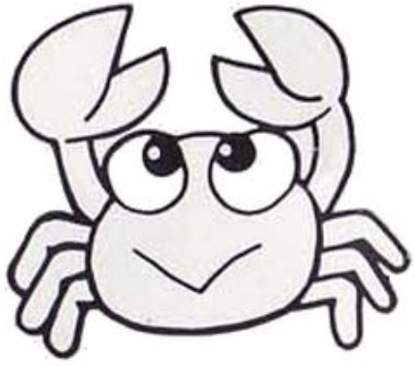
Konagon

Many Legs

☆*Area 1*

Personajes enemigos de la zona cúbica

Alma



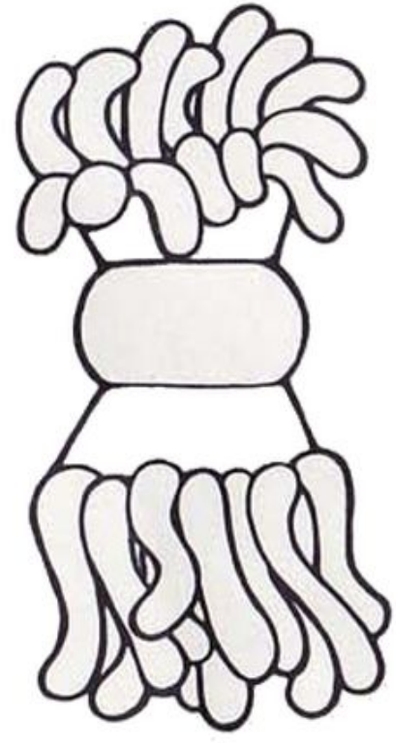
Cangrejo armado

Gumball

Labios

Green Pea

Uña volante



Red Quiggly

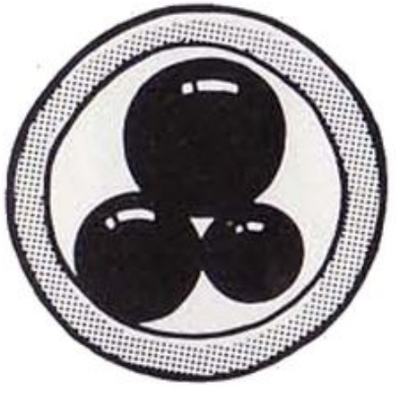
☆*Area 2*

Personajes enemigos de la zona de espejos

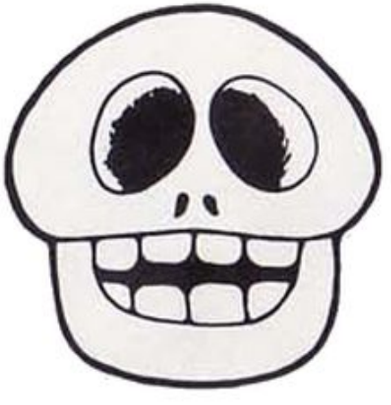
Ameba

Pulpo

Cangrejo

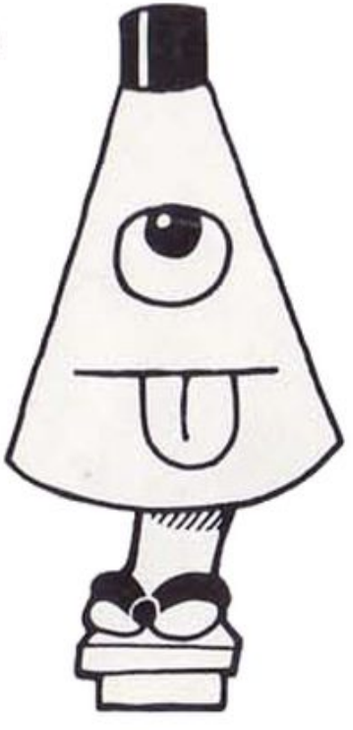


Mitoplasma



Bonehead

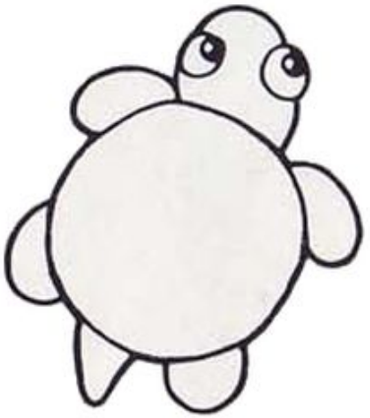
Abeja



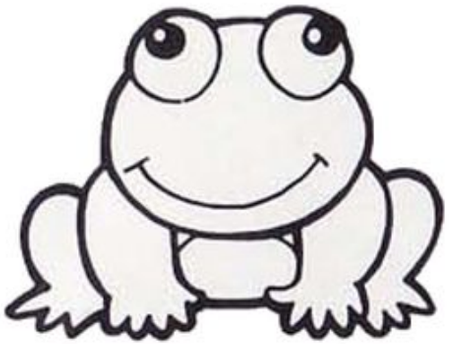
Paraguas

☆*Area 3*

Personajes enemigos de la zona de tuberías

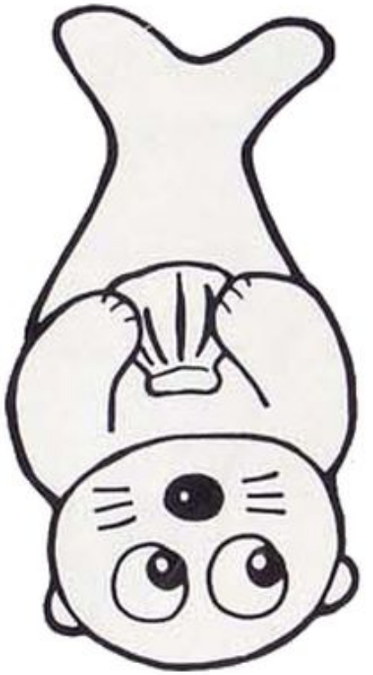


Tortuga



Rana verde

Medusa



Ostra marina

Estrella de mar

Tumbles

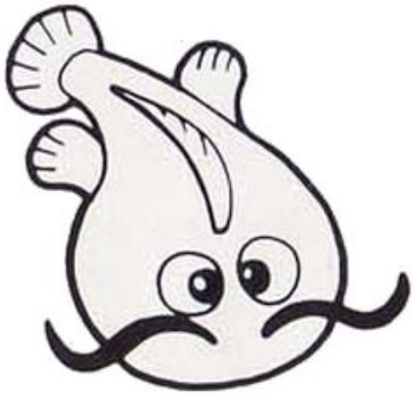
Striver

Meteorito

Mariposa

☆*Area 4*

Personajes enemigos de la zona final



Magnitud 7

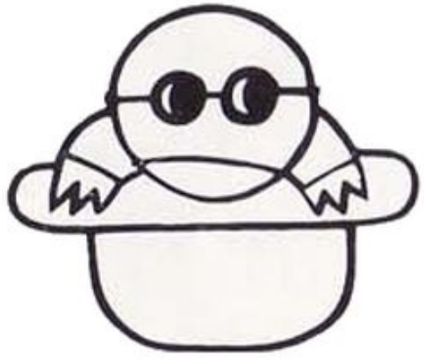
Papa Oso

Bebé Oso

Concha de cristal

Caballitos de mar

Pájaro



Morsa

¡Anota las letras de la clave!

Escribe aquí las letras que encuentres. Una vez que hayas superado los once niveles de cada una de las cuatro zonas, aparecerá la clave. Coloca las letras para formar la clave correcta.

Número de área				
Letras de la clave				

CUIDA DE TU JUEGO

- Este cartucho es un aparato de precisión con complejos circuitos electrónicos. No lo sometas a golpes o temperaturas extremas. No intentes abrirlo o desmontarlo.

- No toques las conexiones ni dejes que se humedezcan, ya que podría dañarse el circuito.

- Asegúrate de que la consola esté apagada antes de meter o sacar un cartucho.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

PALCOM™
SOFTWARE

Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
Crackout™ is a trademark of Konami Co.,Ltd.
©1991 KONAMI

Printed in Japan